THE ADVENTURES OF MICROMAN

unverb. Preisempf.

24,80 DM

Deutschsprachige Vollversion!

PLAYWARE!

1 Diskette (3,5", 720 KB)

Jump and Run-Spiel für Windows



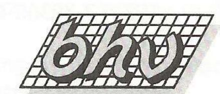



THE ADVENTURES OF MICROMAN

Jörg Henseler

The Adventures of MicroMan





Layout und Satz: Reemers EDV-Satz, Krefeld

Redaktion: Detlef Poppenborg

Umschlaggestaltung: AS Werbeservice GmbH, Langenfeld

Farbreproduktionen: AS Werbeservice GmbH, Langenfeld

Gesamtherstellung: Bercker Graph. Betrieb GmbH, Kevelaer

Bürohandels- und Verlagsgesellschaft mbH
Postfach 300162
41342 Korschenbroich
Germany
Telefon: (0 21 82) 40 63–65
Telefax: (0 21 82) 5 09 15

1. Auflage

ISBN 3-89360-448-0

Printed in Germany

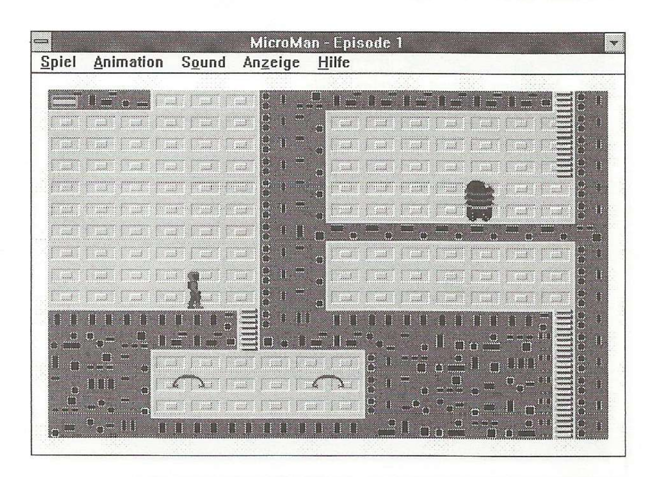
Wichtige Hinweise

Die in diesem Buch wiedergegebenen Verfahren und Programme werden ohne Rücksicht auf die Patentlage mitgeteilt. Sie sind für Amateur- und Lehrzwecke bestimmt.
Alle Informationen, technischen Angaben und Programme in diesem Buch sowie auf der beigelegten Diskette wurden vom Autor mit größter Sorgfalt zusammengetragen. Der Verlag kann jedoch weder Garantie noch juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für Folgen, die auf fehlerhafte Angaben zurückgehen, übernehmen.
Wir weisen darauf hin, daß die im Buch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen im allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.
Es gibt kein Programm, das vollkommen fehlerfrei arbeitet. Wir können deshalb nicht für 100% fehlerfreies Arbeiten der Software auf Ihrer Anlage garantieren.
Beachten Sie bitte, daß BHV zu der beiliegenden Programmdiskette keinerlei telefonischen oder schriftlichen Support anbieten kann.

Die gewerbliche Nutzung der in diesem Buch gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Inhaltsverzeichnis

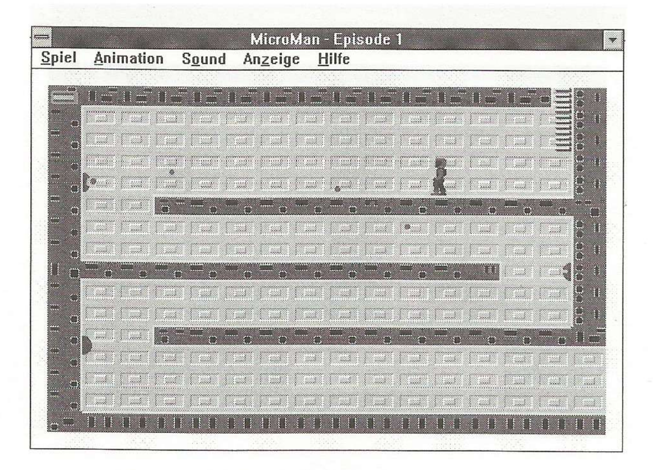
Einleitung



Wir gratulieren Ihnen zum Erwerb Ihrer BHV-Playware-Vollversion. Playware-Vollversionen sind qualitativ hochwertige und dabei äußerst günstige Vollversionen von Sharewareprodukten, die Ihnen mit Sicherheit viel Freude bereiten werden.

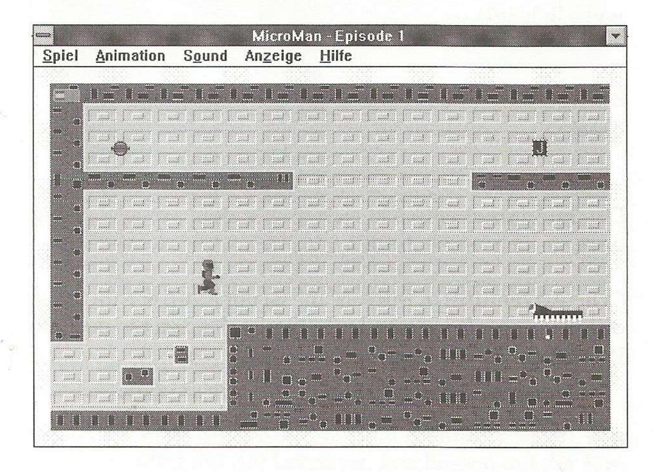
Da es sich um Vollversionen handelt, sind diese, im Gegensatz zu Ihren Sharewareversionen, nicht zum Weiterkopieren an Freunde und Bekannte gedacht, sondern für

Sie persönlich bestimmt. Machen Sie sich Kopien hiervon nur für den eigenen Gebrauch, z.B. eine Sicherungskopie (wie dies genau funktioniert, lesen Sie bitte im Kapitel "Installation" nach.).



Senden Sie bitte auch die beiliegende Registrierkarte ein. Sie sind dann registrierter Anwender und helfen uns die Playware-Reihe nach Ihren Wünschen zu gestalten und fortzusetzen.

SCHNELLEINSTIEG



Diese kurze Einleitung ist für alle diejenigen gedacht, die sofort loslegen möchten.

Legen sie sich auf der Festplatte ein Verzeichnis an, und wechseln Sie in das Zielverzeichnis.

```
C:             [enter]
MD \MICROMAN   [enter]
CD \MICROMAN   [enter]
```

Das Programm liegt in zwei Dateien (MM1.EXE und MM2.EXE) in komprimierter Form auf der Diskette vor und muß vor dem Spiel entpackt werden. Geben Sie hierfür folgendes ein (Voraussetzung ist, daß Ihr 3 1/2" Laufwerk B: heißt):

```
B:MM1        [enter]
B:MM2        [enter]
```

Das Programm entpackt sich nun in dem Verzeichnis, in dem Sie sich jetzt befinden, also in C:\MICROMAN.

"The Adventures of MicroMan" ist ein Jump & Run Spiel, das nur unter Windows lauffähig ist. Starten Sie deshalb Windows mit

```
WIN
```

Starten Sie den Datei-Manager und rufen Sie in dem Verzeichnis C:\MICROMAN eine der folgenden Dateien auf (je nachdem, welche der beiden MicroMan-Episoden Sie spielen möchten):

```
MICRO1.EXE        [enter] oder
MICRO2.EXE        [enter]
```


Wenn Sie nun den Menübefehl SPIEL/NEUES SPIEL anwählen, sind Sie direkt mitten im Spielgeschehen.

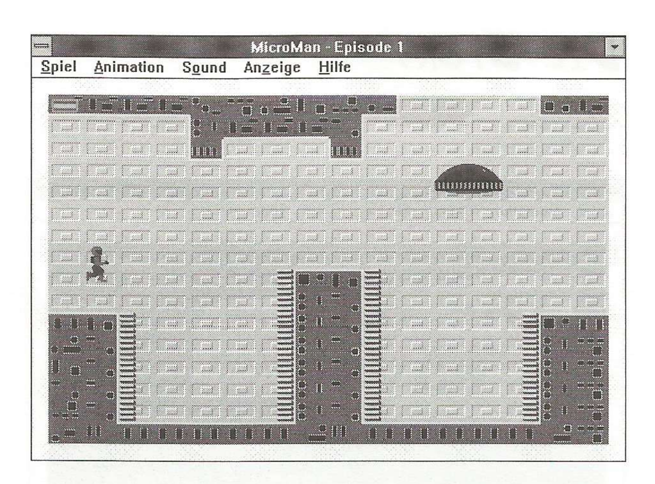
Gesteuert wird MicroMan mit den Richtungstasten. Gesprungen wird mit der Leertaste, geschossen mit der Einfügen-Taste.

DIE STORY



MicroMan ist der Überlebende eines streng geheimen Experiments, welches furchtbar schiefging. Mit seinem speziellen Kampfanzug betrat Bob Jones als Freiwilliger den Molekular-Verkleinerer von Dr. Schnapps.

Dr. Schnapps schaltete die Energie ein und der Verkleinerungsprozeß begann. Nach einem Lichtblitz wurde Bob Jones auf die Größe von wenigen Micronen verkleinert.

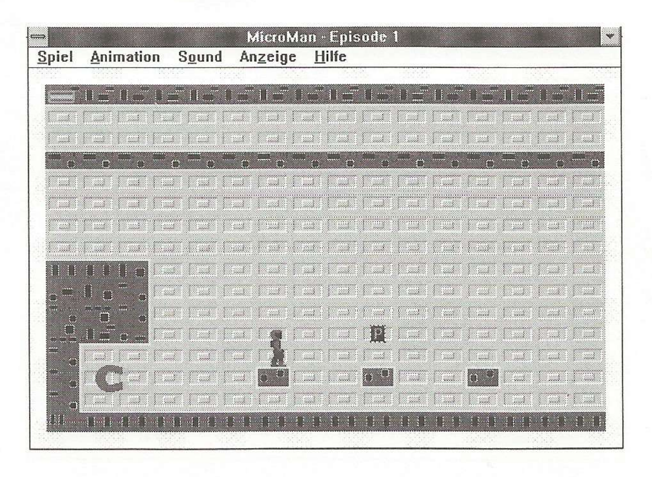


Das Experiment schien gelungen, als der Molekular-Verkleinerer anfing zu rauchen und wenige Sekunden später explodierte. Alle im Labor, einschließlich Dr. Schnapps, wurden getötet.

Bob Jones, jetzt bekannt als MicroMan, wurde nach der Explosion niemals gefunden. Das spielte auch keine große Rolle, denn nachdem sowohl der Molekular-Verkleinerer als auch der Erbauer, Dr. Schnapps, zerstört waren, gab es keine Möglichkeit mehr, Bob Jones wieder zu vergrößern. MicroMan lebt nun in einer fremden Welt, in der er einer der kleinsten Bewohner ist. Seine Mission ist klar: entdekken und überleben.

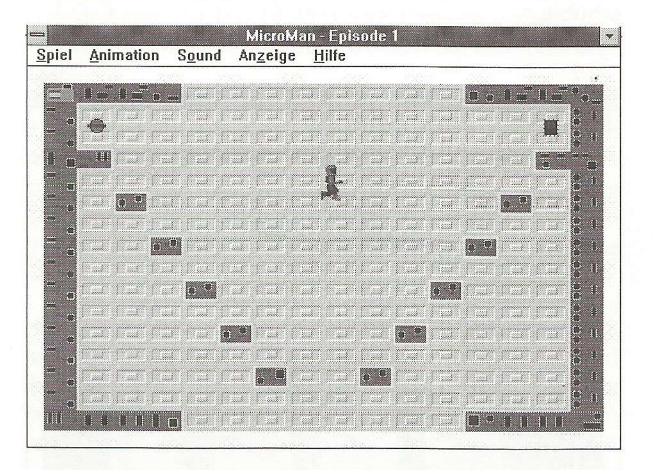


SYSTEMVORAUSSETZUNGEN



"The Adventures of MicroMan" ist auf allen Computern lauffähig, die mit Windows 3.1 ausgestattet sind.

INSTALLATION



Bevor Sie mit der Installation Ihrer PLAYWARE-Vollversion beginnen, erstellen Sie sich bitte eine Sicherungskopie der Diskette. Gehen Sie hierfür wie folgt vor:

zunächst sollten Sie die Originaldiskette schreibschützen. Mit einem Schreibschutz versehen heißt, es können keine Schreiboperationen mehr auf der Diskette vorgenommen werden. Es können also keine wichtigen Daten versehentlich gelöscht werden. Drücken Sie hierfür den kleinen,

schwarzen Schreibschutzschieber nach oben, so daß ein Loch entsteht (bitte nicht mit dem großen, silbernen Schieber verwechseln. Dieser schützt die Öffnung für den Schreib-/Lesekopf). Die Diskette ist jetzt schreibgeschützt.

Legen Sie eine leere 3 1/2" DD Diskette bereit. Ob diese formatiert ist oder nicht, spielt keine Rolle. Geben Sie den folgenden Befehl ein (wir gehen davon aus, daß Ihr 3 1/2" Laufwerk mit B: bezeichnet ist. Sollte Ihr 3 1/2" Laufwerk die Kennung A: haben, so ist im folgenden B: durch A: zu ersetzen.):


```
DISKCOPY B: B:   [enter]
```

Sie werden zunächst aufgefordert, die Quelldiskette in das Laufwerk B: einzulegen. Mit Quelldiskette ist die Originaldiskette, also Ihre PLAYWARE-Diskette gemeint. Legen Sie die Diskette ein, und drücken Sie eine beliebige Taste.

Sie erhalten eine Meldung, wie viele Spuren und Sektoren kopiert werden und der Computer beginnt die Daten einzulesen. Ist er damit fertig, werden Sie aufgefordert, die Zieldiskette einzulegen. Diese Zieldiskette ist Ihre Sicherungskopie. Legen Sie die leere 3 1/2" DD Diskette in das Laufwerk ein, und drücken Sie eine beliebige Taste.

Handelt es sich um eine noch nicht formatierte, d.h. noch nicht für den DOS-Betrieb vorbereitete, Diskette, so wird Sie jetzt beim Kopiervorgang formatiert. Ist die Diskette bereits formatiert: umso besser. Das Kopieren läuft dann schneller ab.

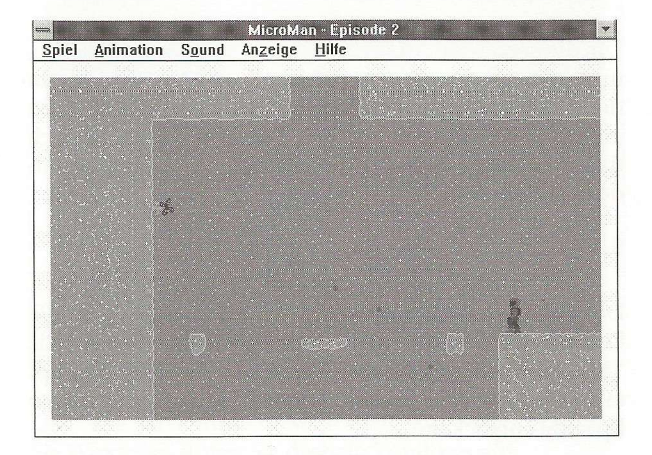
Nach kurzer Zeit werden Sie erneut aufgefordert, die Quelldiskette (das Original) einzulegen. Der Grund hierfür liegt darin, daß Ihr Computer nicht den ganzen Disketteninhalt auf einmal einlesen kann, sondern hierfür (je nach Kapazität der Diskette) mehrere Durchgänge braucht.

Legen Sie also wieder die Original PLAYWARE-Diskette ein, und drücken Sie eine beliebige Taste.

Nach einer kurzen Weile werden Sie nochmals aufgefordert, die Zieldiskette (also die Sicherungskopie) einzulegen und eine Taste zu drücken. Wenn Sie dies getan haben, gibt Ihr Computer nach kurzer Zeit die Meldung aus: "Eine weitere Diskette kopieren (J/N)?". Dies ist für Sie das Zeichen, daß der Kopiervorgang beendet ist. Drücken Sie N für Nein. Sie haben jetzt eine originalgetreue Kopie der PLAYWARE-Diskette erstellt. Legen Sie die Originaldiskette an einem sicheren Ort ab und arbeiten Sie nur noch mit der Kopie.

Die sich nun im Laufwerk befindliche Arbeitsdiskette beinhaltet das Programm "The Adventures of Microman". "The Adventures of MicroMan" befindet sich in zwei

komprimierten Archiven auf der Diskette, d.h. das Programm ist aus Platzgründen in zwei Dateien zusammengepackt worden und muß vor Gebrauch erst noch entpackt werden. Die Archivdatei MM1.EXE enthält Episode 1 "Crazy Computers". Die Archivdatei MM2.EXE enthält Episode 2 "Savage Stones".



Zum Entpacken sollten Sie sich auf der Festplatte ein Verzeichnis einrichten. Ein Verzeichnis wird unter DOS mit dem Befehl MD angelegt (MD bedeutet Make Directory). Wechseln Sie also auf die Festplatte (in unserem Beispiel C:) und legen Sie ein Verzeichnis an (in unserem Beispiel MICROMAN).

```
C:            [enter]
MD \MICROMAN [enter]
```

Wechseln Sie nun mit dem Befehl CD (CD bedeuted Change Directory) in das eben angelegte Verzeichnis.

```
CD \MICROMAN [enter]
```

Um die gepackten Archive von Laufwerk B: zu entpacken, müssen Sie nur aus dem Verzeichnis C:\MICROMAN, in dem Sie sich zur Zeit befinden müßten, die Archivdateien auf der Diskette aufrufen. Das Programm entpackt sich dann von selbst in dieses Verzeichnis. Geben bitte folgende Befehlszeile ein:

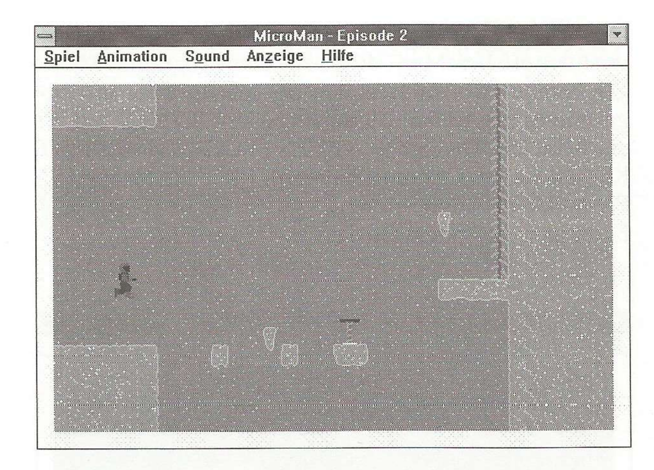
```
B:MM1         [enter]
```

Das Archiv MM1.EXE entpackt sich nun selbst und die Dateien werden auf die Festplatte in das Verzeichnis \MICROMAN geschrieben.Wenn sich das DOS-Prompt (also C:\>) wieder meldet, können Sie auch die zweite Episode entpacken:

```
B:MM2         [enter]
```

Wenn auch dieses Archiv entpackt ist, ist die Installation abgeschlossen. Sie können die Diskette zurück in das Buch legen und ab sofort immer direkt von der Festplatte spielen.

SPIELSTART



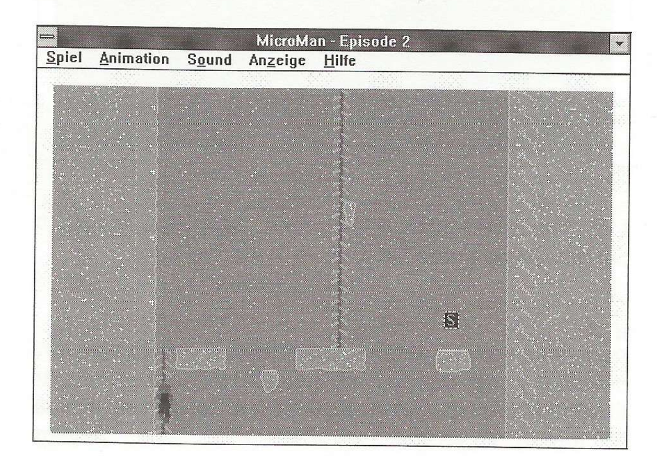
Um "The Adventures of Microman" zu spielen, brauchen Sie Windows. Rufen Sie deshalb Windows auf:

```
WIN
```

Es gibt nun mehrere Möglichkeiten "The Adventures of MicroMan" zu starten.

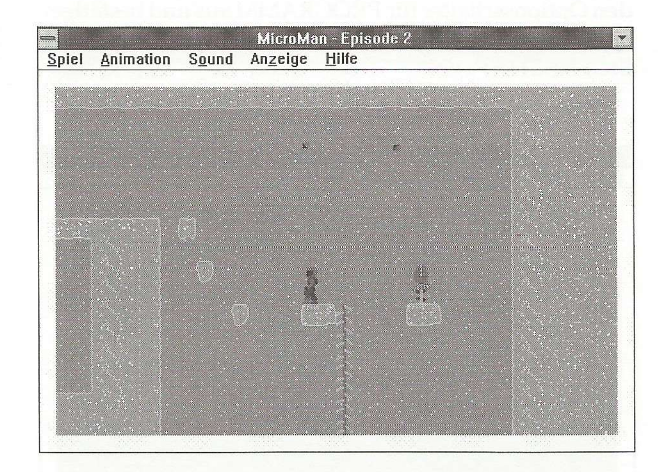
Die einfachste Möglichkeit besteht darin, den Datei-Manager aufzurufen und im Verzeichnis C:\MICROMAN mit einem Doppelklick auf MICRO1.EXE, bzw. MICRO2.EXE die Episode 1 oder die Episode 2 zu starten.

Die wesentlich elegantere Lösung besteht darin, "The Adventures of MicroMan" direkt aus dem Programm-Manager heraus zu starten. Rufen Sie hierfür bitte im Programm-Manager den Menübefehl DATEI/NEU auf. Es erscheint die Dialogbox NEUES PROGRAMMOBJEKT. Klicken Sie den Optionsschalter für PROGRAMMGRUPPE an (kleiner Kreis vor dem Wort "Programmgruppe"). Bestätigen Sie, indem Sie das OK-Feld anklicken.



Es erscheint die Dialogbox PROGRAMMGRUPPENEIGENSCHAFTEN. Geben Sie in der Zeile BESCHREIBUNG das Wort PLAYWARE ein und bestätigen Sie, indem Sie die OK-Taste anklicken.

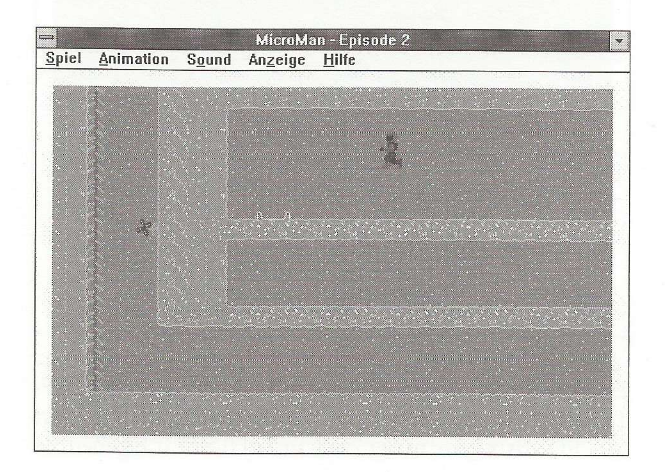
Nun rufen Sie erneut den Menübefehl DATEI/NEU auf. Es erscheint wieder die Dialogbox NEUES PROGRAMMOBJEKT. Wählen sie diesmal den Optionsschalter für PROGRAMM aus und bestätigen Sie mit OK.



Es erscheint die Dialogbox PROGRAMMEIGENSCHAFTEN. Geben Sie in der Zeile BESCHREIBUNG das Wort MICROMAN1 ein. In der Zeile BEFEHLSZEILE geben Sie

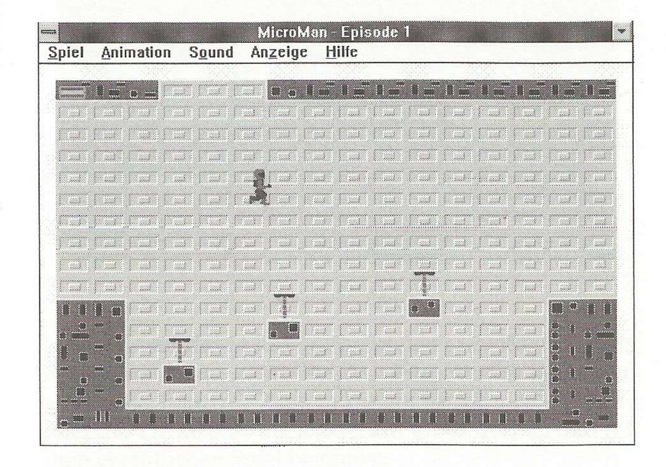
den Pfad zu MicroMan – Episode 1 ein, also C:\MICROMAN\MICRO1 und klicken dann die OK-Schaltfläche an. In Ihrer Programmgruppe PLAYWARE erscheint nun das Icon von "The Adventures of MicroMan – Crazy Computers" als MICROMAN1.

Installieren Sie nun auch Episode 2 "The Adventures of MicroMan – Savage Stones". Rufen Sie im Programm-Manager den Menübefehl DATEI/NEU auf. Es erscheint die Dialogbox NEUES PROGRAMMOBJEKT. Wählen Sie den Optionsschalter für PROGRAMM aus und bestätigen Sie mit OK. Es erscheint die Dialogbox PROGRAMM-EIGENSCHAFTEN.

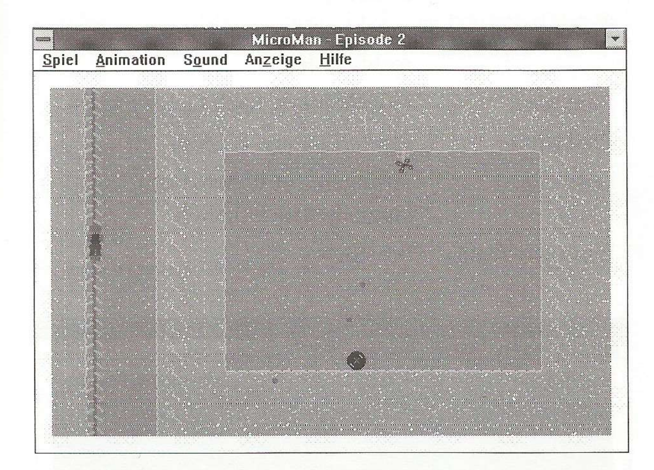


Geben Sie in der Zeile BESCHREIBUNG das Wort MICROMAN2 ein. In der Zeile BEFEHLSZEILE geben Sie den Pfad zu MicroMan – Episode 2 ein, also C:\MICROMAN\MICRO2 und klicken dann die OK-Schaltfläche an. In Ihrer Programmgruppe PLAYWARE erscheint nun das Icon von "The Adventures of MicroMan – Savage Stones" als MICROMAN2.

Zum Spielstart klicken Sie bitte doppelt auf das Icon MICROMAN1, bzw. MICROMAN2.



Spiel

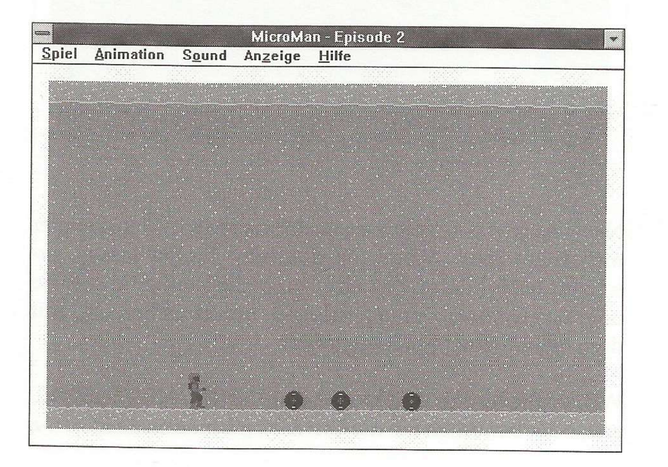


Nach Aufruf des Spiels erscheint das MicroMan-Fenster mit einem Intro. Wenn Sie das Intro laufen lassen, erscheint nach kurzer Zeit ein Demo. Sie können das Intro oder das Demo aber auch jederzeit unterbrechen und mit dem eigentlichen Spiel beginnen.

Wählen Sie hierfür den Menübefehl SPIEL / NEUES SPIEL aus, oder benutzen Sie die Tastenkombination STRG + N.

Gesteuert wird MicroMan folgendermaßen:

Pfeil links	Links gehen, links springen, links zielen
Pfeil rechts	Rechts gehen, rechts springen, rechts zielen
Pfeil hoch	Hochklettern, nach Leiter greifen
Pfeil runter	Runterklettern, bücken
Leertaste	Springen (für höhere Sprünge länger gedrückt halten)
Einfügen-Taste	Schießen



Um in das nächste Bild zu gelangen, gehen Sie einfach mit MicroMan durch einen der Ausgänge der aktuellen Landschaft.

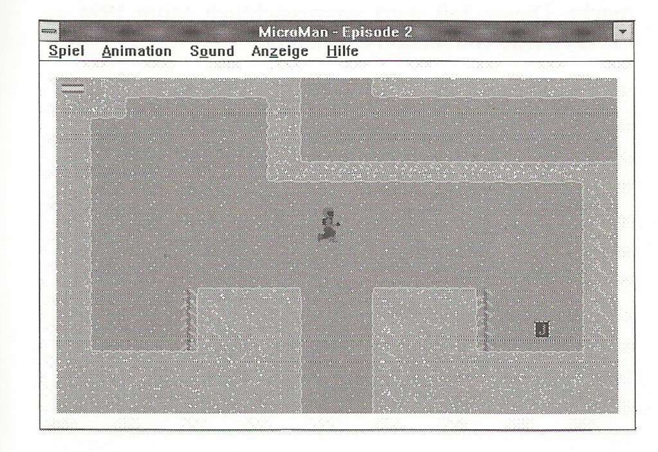
Sämtliche Befehle, die das Spiel starten, beenden etc. finden Sie in dem Menüpunkt SPIEL. Sie können diese Befehle auch mit Tastenkombinationen ausführen:

NEUES SPIEL	STRG + N
ENDE	-
NEUSTART	-
PAUSE	-
VERLASSEN	-

Tips & Tricks

Am besten spielen Sie "The Adventures of MicroMan" mit dem Ziffernblock Ihrer Tastatur (schalten Sie hierfür die NUM-Lock-Taste aus).

Die linke Hand benutzen Sie zum Springen (Leertaste), mit der rechten Hand können Sie MicroMan steuern und mit dem rechten Daumen können Sie die Einfügen-Taste (0) betätigen und schießen.

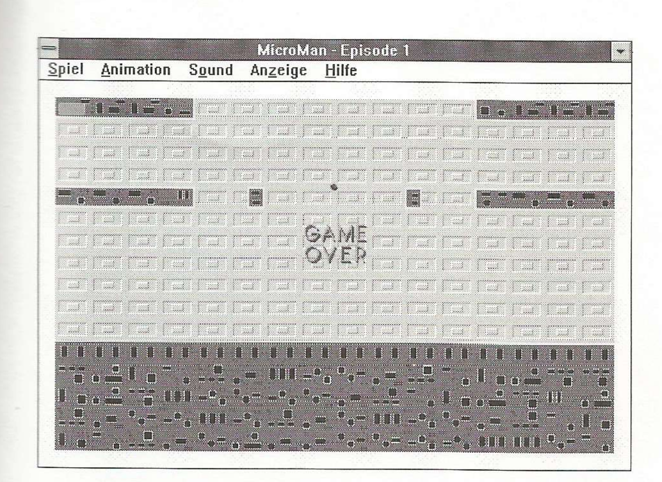


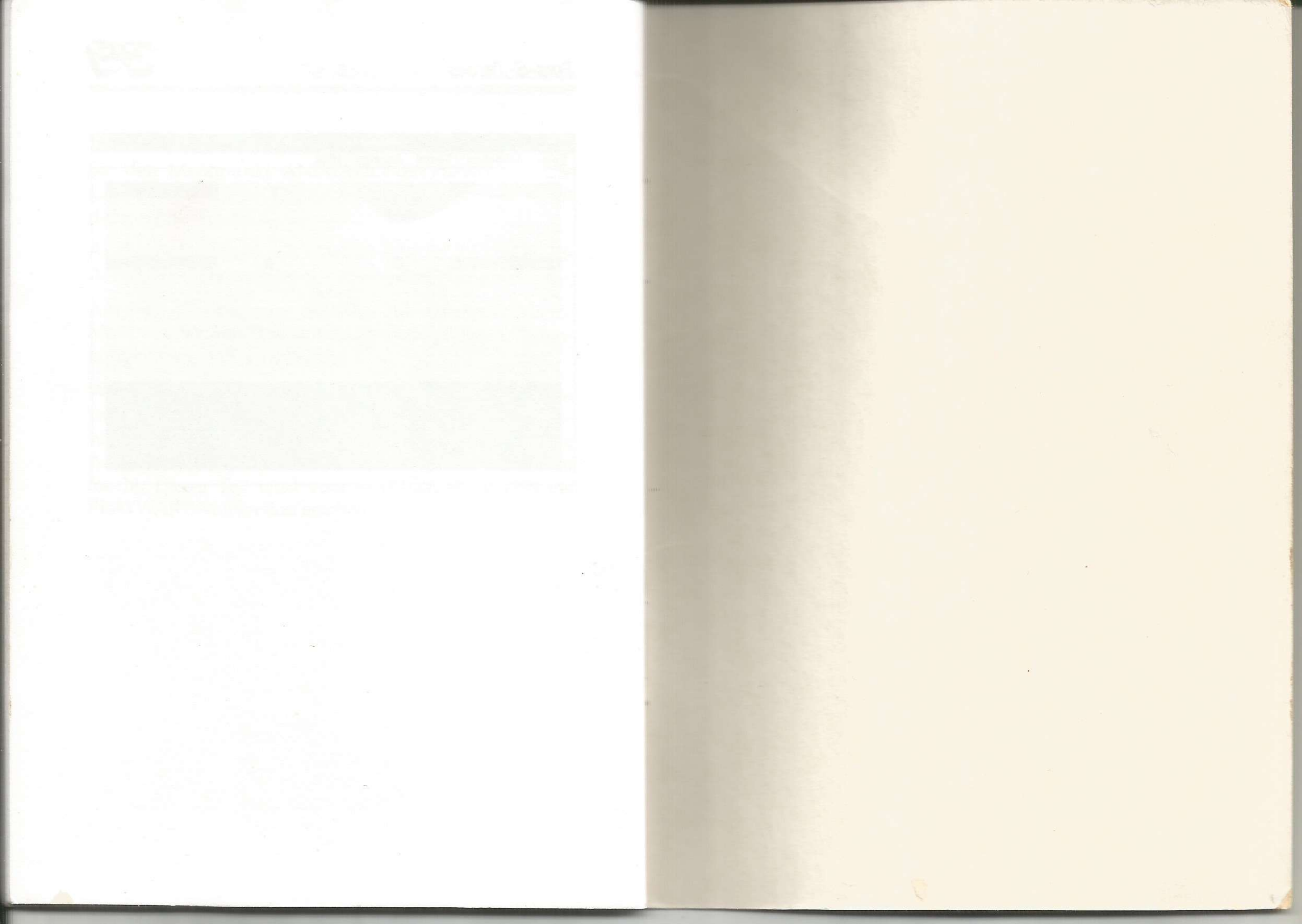
Läuft MicroMan auf Ihrem Rechner zu langsam, können Sie den Menüpunkt ANIMATIONEN/SPRITES AUSLASSEN anwählen. "The Adventures of MicroMan" läuft dann schneller, allerdings auch ruckeliger ab.

Auch das Ausschalten der Option ANZEIGE/ENERGIEANZEIGE läßt das Spiel etwas schneller ablaufen.

Am schnellsten können Sie "The Adventures of MicroMan" mit der, unter Windows allgemein gültigen, Tastenkombination ALT + F4 beenden.

Wenn Sie Episode 2 "The Adventures of MicroMan – Savage Stones" starten und eine kurze Weile abwarten, erscheint ein Hinweisbildschirm, der auf Episode 3 "The Adventures of MicroMan – Wild Waters" aufmerksam macht. Dieser Teil wird voraussichtlich Mitte 1994 als PLAYWARE-Vollversion erscheinen.





THE ADVENTURES OF MICROMAN

Jump and Run-Spiel für Windows

MicroMan ist der Überlebende eines streng geheimen Experiments, das furchtbar schiefging. Mit seinem speziellen Kampfanzug betrat Bob Jones als Freiwilliger den Molekular-Verkleinerer von Dr. Schnapps. Dr. Schnapps schaltete die Energie ein, und der Verkleinerungsprozeß begann. Nach einem Lichtblitz wurde Bob Jones auf die Größe von wenigen Micronen verkleinert. Das Experiment schien gelungen, als der Molekular-Verkleinerer anfing zu rauchen und wenige Sekunden später explodierte. Alle im Labor, außer Bob Jones, wurden getötet. Bob Jones, jetzt bekannt als MicroMan, wurde nach der Explosion niemals gefunden. Er lebt nun in einer fremden Welt, in der er einer der kleinsten Bewohner ist. Seine Mission ist klar: entdecken und überleben.

Systemvoraussetzungen:

"The Adventures of MicroMan" ist auf allen Computern lauffähig, die mit Windows 3.1 ausgestattet sind.



ISBN 3 - 89360 - 448 - 0



BHV Verlags GmbH
Postfach 300162
41342 Korschenbroich
Telefon: 02182/4063-65
Telefax: 02182/50915